

ODISEAMIX

DJ Set temático para el aula

PLANEA COMUNITAT VALENCIANA

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana

Direcció - Gerència
Nicolás S. Bugeda i Cabrera

Coordinació del Node Territorial
Clara Boj Tovar (UPV)
José Campos Alemany
Elena Sanmartín Hernández

RECURS EDUCATIU

Textos
Ana Ramírez | ruidoescueladj.com

Revisió i correccions
Mar Dols Merle (ZEMOS98)

Fotografies
David Fonseca

Disseny i Maquetació
Pedro Delgado | estornudo.es

Traducció al valencià
Servici de Traducció i Assessorament Lingüístic de la Direcció General d'Ordenació Educativa i Política Lingüística

Impressió i Enquadernació
Textos y Formas

Imatges d'obres pictòriques sota llicència de domini públic
Wikimedia.org

Han contribuït amb la seua participació durant el curs 2023/24 els docents i centres educatius següents:

Manuel Salazar Miranda,
IES Las Lagunas de Mijas (Málaga)

Inmaculada Curiel López,
IES Mercedes Labrador (Málaga)

Francisco José Olivares Vidal,
IES Heliche (Sevilla)

María Florencia Troncoso García,
IES Joaquín Romero Murube (Sevilla)

PLANEA és una xarxa de centres educatius, agents i institucions culturals impulsada per la **Fundació Daniel i Nina Carasso** i que s'articula a través de la mediació de **Pedagogías Invisibles** (Comunitat de Madrid), **PERMEA** i **UPV** (Comunitat Valenciana) i **ZEMOS98** (Andalusia).



Esta obra s'ha editat amb llicència [CC BY-NC-SA].

Els continguts d'aquesta publicació es poden distribuir, copiar i remesclar citant la font, sense usos comercials i mantenint esta llicència.

Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2024


GENERALITAT VALENCIANA

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA



Permea

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG


UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

RUIDO!

ZEMOS98


Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional

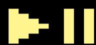
ODISEAMIX

DJ Set temàtic per a l'aula



ÍNDEX

CUE



Atenea s'apareix a Odisseu per a revelar-li l'illa de Ítaca.
Giuseppe Bottani, circa 1770

INTRODUCCIÓ

ODISEAMIX. UN DESCOBRIMENT MUSICAL

Si pensem en qualsevol odissea cinematogràfica, seria estrany imaginar els seus viatges narratius sense la banda sonora corresponent. Moltes imatges pareixerien buides i algunes paraules es quedarien curtes. A partir d'esta observació, l'activitat planteja transformar els continguts de diferents assignatures en relats, amb les seues pròpies odissees sonores.

Però com podem crear esta odissea sonora? Trobar les cançons idònies i saber com combinar-les en una sessió sol ser un treball que fan els DJs (no penseu que solament van als clubs nocturns per a fer ballar a la gent; també poden contar històries). Per este motiu, l'objectiu del programa consistix a dur a terme una investigació dins del món de la música i elaborar un *mix* per a una banda sonora d'un contingut curricular o una situació d'aprenentatge que haja triat cada equip en l'aula. Esta banda sonora constituirà una ferramenta estimulant i d'investigació que serà útil per a aprofundir en la temàtica que s'haja triat gràcies a la música i la narrativa que es generarà amb la mescla de les diferents cançons. Per a això, utilitzarem metodologies que reconeguen l'alumnat com a peça clau en el seu aprenentatge. D'esta manera, a partir **de les inquietuds dels i les alumnes, podran accedir i aprofundir en diferents coneixements de manera autònoma i imaginativa i mitjançant la integració de les experiències pròpies**. Al llarg d'esta guia comprovarem que el concepte de mescla estarà molt present, no solament en l'elaboració del *mix* final, sinó també en el transcurs de l'activitat, en la qual tot el que recorden, la curiositat, els continguts curriculars i la música es combinaran i conformaran rutes i odissees que els faran arribar a adquirir nous coneixements.

En les diferents fases del viatge, l'alumnat i l'equip docent hauran de dur a terme una sèrie de missions d'arqueologia musical i treballar en el disseny de la narrativa sonora de la història, unes tasques que estaran definides segons el contingut que s'haja triat per a estudiar. Els i les alumnes es convertiran en supervisors musicals de la Guerra de l'Opi a la Xina, del descobriment de les nebuloses de Caroline Herschel, de la teoria existencialista d'Albert Camus o de la poesia de María Zambrano. Qualsevol àrea de coneixement podrà convertir-se en el ferment d'una nova odissea sonora.

Com a punt culminant, cada equip presentarà el seu *mix* temàtic en directe, i serà el moment en què compartiran les creacions, els trucs i les tècniques de mescla que han aprés durant el curs amb la resta de companys i companyes per a la festa final (perquè també ens agrada ballar, pensar i aprendre al mateix temps).



GUIA PER A DOCENTS

Esta activitat està dissenyada per a dur-la a terme en **ensenyança secundària, batxillerat, FP i per qualsevol persona que estiga interessada a fer una investigació per mitjà de la música.** Els participants, sense que calga que tinguen coneixements previs, aprendran a usar un controlador DJ i a combinar cançons de diferents estils. El repte consistirà a trobar música que estiga relacionada amb la temàtica que s'ha triat per a efectuar la investigació.

OBJECTIUS

- Demostrar i fer servir la capacitat de la música com a ferramenta educativa i d'invesitgació, i per a estudiar altres matèries.
- Fomentar l'ús de la música com a mitjà comunicatiu i entrenar la capacitat imaginativa dels alumnes per mitjà de la metàfora i la sinestèsia musical.
- Activar la percepció sonora dels participants amb l'aprenentatge d'una modalitat d'escolta més crítica i analítica.
- Generar actituds i pensaments nous pel que fa a qüestions socials, culturals i polítiques per mitjà del so.
- Ampliar els contextos als quals se sol associar la figura del DJ.

EQUIPAMENT

Per a poder dur a terme l'activitat en l'aula serà necessari disposar de l'equipament següent:

- 1 ordinador o portàtil
- 1 controlador de DJ (en el cas pràctic, el DDJ 200)
- 1 aplicació de DJ gratuïta (en el cas pràctic, Rekordbox)
- 5 auriculars (si l'activitat és en grup. Si és individual, és suficient amb un parell d'auriculars)
- 1 distribuïdor d'àudio minijack amb 5 eixides (només si es treballa en grup)
- 1 cable RCA-minijack o RCA-RCA
- 1 altaveu o un parell d'altaveus amb connexió per a minijack o RCA

A més es recomana que l'ordinador (tant de sobretaula com portàtil) tinga les característiques tècniques següents:

- Sistema operatiu: Si el sistema és Windows, Windows 10 o superior. Si és Mac, Monterey 12 o superior
- CPU: Com a mínim, Intel Core i3 o i5
- Memòria: 8 GB de memòria o més
- Disc dur/SSD: 2GB d'espai lliure en el disc dur
- Connexió a Internet de banda ampla





Ulisses implorant l'ajuda de Nausicaa.
Pierre Henri de Valenciennes, 1790

ACTIVITAT

TRIEU UNA TEMÀTICA

Debat en l'aula

Quins continguts treballem en l'aula en el moment en què iniciem esta activitat? A banda de tindre en compte els continguts didàctics que revisem en el moment en què iniciem ODISEAMIX, l'alumnat decidirà, en equip, quins continguts són els que més els interessen. Un dels moments més complexos quan s'inicia una investigació és precisament este instant. **On posem el focus? Què ens produïx curiositat?** Tenint en compte el treball que s'ha de realitzar tant per part del professorat com dels estudiants, poden ser necessàries diverses classes, i s'han de tindre en consideració diversos aspectes, com per exemple:

- Els continguts que es treballen en classe en eixe moment.
- Els interessos de l'estudiantat i/o els participants.
- Els coneixements que ja es tinguen sobre alguns temes.
- Les cançons que ja es coneguen i que es puguen associar a una temàtica.

Posar banda sonora a diferents espècies de plantes que hi haja al voltant de l'institut, a un fet històric que s'estiga aprenent en eixe moment o a unes equacions que siguen difícils de memoritzar ajudarà no solament a descobrir cançons que es poden relacionar amb estos temes tan diversos, sinó també a aprofundir en les pròpies assignatures.

Per a iniciar una investigació és recomanable que, al principi, definim un objectiu, un tema concret sobre el qual descobrirem dades i referències les quals ens ajudaran a comprendre millor la temàtica que hàgem triat. No obstant això, **tindre la ment oberta i abraçar el fet que la temàtica de la investigació es puga transformar al llarg de l'activitat podrà permetre que la tasca siga més divertida, sempre que hàgem decidit, almenys, un àmbit.** En este cas, la temàtica es pot abordar des d'un punt de partida més obert, com pot ser, per exemple, definir simplement les característiques generals de l'assignatura perquè, més tard, l'alumnat, juntament amb l'equip docent, i mitjançant el treball del mapa temàtic, puguen concretar a poc a poc el títol de la investigació.

Siga com siga, tant si partim d'una idea tancada com si permetem que la investigació definisca a poc a poc el treball d'investigació, utilitzarem dos ferramentes que ens ajudaran en el procés per a recopilar referències de diversos àmbits.



"El primer dispositiu cultural va ser, probablement, un recipient... Molts teòrics pensen que els primers invents culturals poden haver sigut un contenidor per a posar els productes que es recol·lectaven i una espècie de motxilla portabebés o alguna mena de xarxa per a portar objectes."

Ursula K. Le Guin.

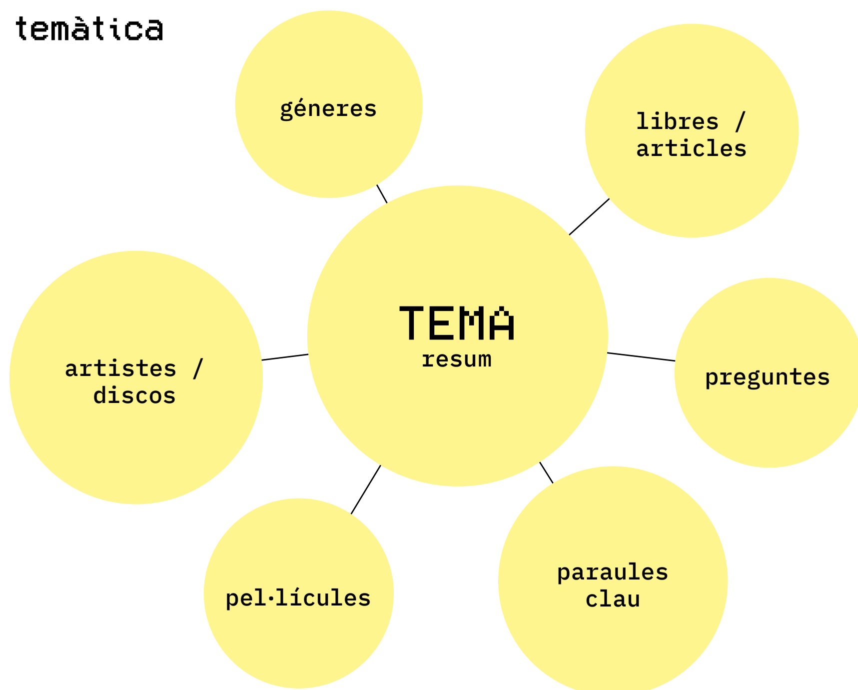
El mapa temàtic: recordem i recol·lectem.

Després de decidir la nostra temàtica, és el moment de reunir (recol·lectar, en comptes de caçar) totes les referències que ens poden ajudar a completar la investigació i elaborar el nostre *mix*. El primer dispositiu cultural de què ens parla Ursula K. Le Guin en el seu assaig *La teoria de la bossa com a origen de ficció* es tracta d'un recipient, un contenidor que, segons l'autora, es convertix en un artefacte per a crear històries. **Si rebutgem el determinisme d'una investigació lineal i tancada, pròpia del caçador, esta bossa de fragments culturals funciona com una ferramenta per a la recol·lecció, la inspiració i la creació flexible** que, com ja hem vist en l'apartat anterior, ens pot ajudar a concretar o descobrir relacions que no coneixíem entre la temàtica i artefactes i relats molt diferents.

En el cas pràctic que s'ha dut a terme en els centres de secundària es va proporcionar una plantilla editable de Canva. Es tractava d'un mapa temàtic que va constituir la nostra bossa de transport i diari de treball.

"Si una cosa característica que fan els humans és posar un element que aprecien, siga perquè és útil, siga perquè és comestible o bell, dins d'una bossa, una cistella, un tros de corfa d'arbre, una fulla enrotllada o una xarxa teixida amb els propis cabells, o amb el que es tinga a mà, i després emportar-s'ho a casa; i si aleshores, la llar també és un altre tipus de bossa, una bossa més gran, o un contenidor per a persones, i després es trau el que s'ha arreplegat i es menja, es compartix, es guarda per a l'hivern en un contenidor de soldats, es posa en el bolic per a les medicines, en el santuari, o en el museu; en el lloc sagrat, en la zona que conté el que és sagrat, i després, al dia següent, probablement es torna a fer el mateix —si fer això és ser humà, si això és el que cal, aleshores, al cap i a la fi, soc un ésser humà. Totalment, lliurement, alegrement, per primera vegada."

La temàtica



Si hem definit clarament el nostre tema, podrem començar este esquema des del punt inicial amb un resum de la temàtica que ens servirà per a descobrir els continguts que puguen tindre algun punt en comú. Si no hem definit l'objecte de la nostra investigació, podrem eixir a recol·lectar o recuperar referències sobre les quals ens agradaria treballar. Per a l'activitat ODISEAMIX, esta bossa de viatge podrà estar formada per **discos, artistes, gèneres, pel·lícules, paraules clau, preguntes, llibres o articles**. Les categories que s'han proposat són orientatives, és a dir, una norma del joc que es pot modificar sempre que es vulga, ja que l'objectiu és que el mapa i els continguts que reunim ens ajuden en el procés de busca de cançons i durant l'elaboració d'una narrativa per a la sessió.

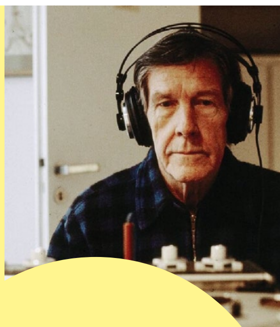
Com a exemple per al treball en l'aula, es va plantejar un mapa que fera de referència en què la temàtica central estava relacionada amb la intel·ligència artificial. La idea que va donar peu a treballar esta temàtica va sorgir a partir d'un gènere musical, l'IDM (*intelligent dance music*). A partir d'este tema es va iniciar un treball de recuperació de records i de recol·lecció de noves referències.

Començar des del que recordem, des de la nostra experiència, ens permet obtindre els primers continguts de la primera bossa de viatge, que completarem amb les noves referències que coneguem durant el procés d'investigació. Per tant, es recomana partir dels records que tinguen els docents i l'alumnat per a situar el *mix* en l'experiència i els coneixements personals.

La temàtica

GÈNERES

- IDM
- Clàssica
- Música concreta
- Tecno
- Psicodèlia
- …



PEL.LÍCULES

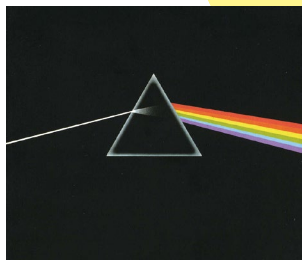
- Ghost in the shell
- Matrix
- …



INTEL.LIGENCIA ARTIFICIAL

PREGUNTES

- Com ens afecta la intel·ligència artificial?
- Què és la intel·ligència?
- Quina música s'ha fet amb intel·ligència artificial?
- …



ARTISTES/DISCOS

- Boards of Canada
- Aphex Twin
- John Cage
- Pink Floyd
- …





PARAULES CLAU

- #tecnologia
- #algorisme
- #intel·ligència
- #atzar
- #màquina
- #distopia
- #futur
- …

Escapem de l'algorisme

El nostre dia a dia està determinat pels algorismes. Les galetes, els anuncis amb recomanacions, els productes que ens seguixen la pista i una infinitat d'enllaços que seguixen el nostre rastre han aconseguit infiltrar-se en les nostres decisions, busques i tries musicals.

Plataformes com Spotify i Youtube ens creen llistes de recomanacions i nous llançaments a partir dels nostres gustos. Una cosa que en un principi podria paréixer un regal, presenta el seu aspecte més avorrit després d'usar-lo de manera regular. El cercle tancat que plantegen estes plataformes mitjançant els seus algorismes pareix que acaba per dur-nos sempre a les mateixes cançons. Milions d'usuaris que reben recomanacions molt similars, excepte les que creem nosaltres mateixos i presentem al programa, fa que, passat un temps, estos algorismes siguen repetitius i restrictius.

Com podem escapar de l'algorisme? Com podem fer un treball d'arqueologia musical verdader? Encara que cada vegada ens siga més dificil entrar en el forat negre d'internet, hi ha maneres de despistar estes regles numèriques que ens perseguixen. Es tracta de ser capaços de trobar una altra mena de referències: discos ocults o els que ja coneguem i en els quals puguem trobar les cançons que continuen tenint poques escoltes. A continuació descobrirem ferramentes diferents que ens permetran conéixer estils, discos i cançons que, fins ara, l'alumnat desconeixia. En totes estes ferramentes practicarem la metodologia d'"estirar el fil".

1. Trobarem un usuari que haja publicat la cançó que ens agrada en una llista de reproducció.
2. Comprovarem les altres cançons que conformen la llista, independentment de la plataforma que utilitzem (Discogs, Spotify, Youtube, Bandcamp, etc.).
3. També podrem vore el gènere en què s'ha catalogat el disc o la cançó per a buscar altres gèneres similars o buscar més referències sobre eixe estil.

D'esta manera treballarem com buscar noves cançons des de l'arrel i no des dels algorismes. Si considerem com a punt de partida una cançó que ens agrade, aconseguirem arribar a altres que ens són desconegudes gràcies a les tries musicals que han elaborat altres persones.

Una genealogia musical

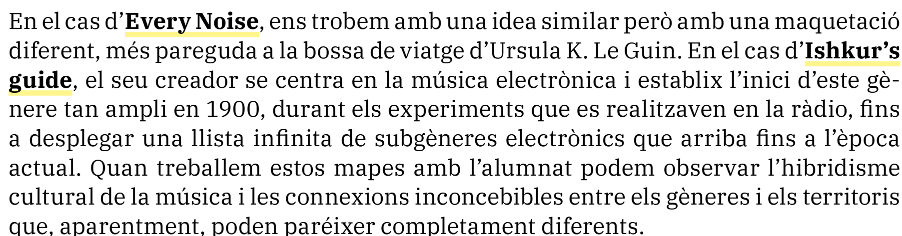
D'a on va eixir el *drum & bass*? I què és la música concreta? Pot haver alguna connexió entre la música electrònica i el soul?

Si seguim "estirant del fil", cada vegada que descobrim un gènere musical tindrem la possibilitat d'investigar-ne la procedència per a conéixer la seua genealogia d'estils inesperats.

Musicmap i Every Noise són dos experiments de **mapes de genealogies musicals que es van dissenyar per a descobrir la història dels diferents gèneres, descobrir música nova i oferir una base de dades musical de consulta en línia i gratuïta**.

En el cas de **Musicmap**, tenim l'oportunitat d'accedir a un mapa immens dividit per colors i marcat per dècades que ens presenta una infinitat d'estils interconnectats. Una teranyina de línies i fletxes que, segons avancem en les dècades, es fa més complexa. Esta pàgina és un tresor per als que volen conéixer la història dels gèneres més populars. Cada gènere, a banda de presentar les seues connexions amb altres estils, sempre inclou una xicoteta descripció i una llista de reproducció amb els artistes més representatius.





En el cas d'**Every Noise**, ens trobem amb una idea similar però amb una maquetació diferent, més pareguda a la bossa de viatge d'Ursula K. Le Guin. En el cas d'**Ishkur's guide**, el seu creador se centra en la música electrònica i establix l'inici d'este gènere tan ampli en 1900, durant els experiments que es realitzaven en la ràdio, fins a desplegar una llista infinita de subgèneres electrònics que arriba fins a l'època actual. Quan treballem estos mapes amb l'alumnat podem observar l'hibridisme cultural de la música i les connexions inconcebibles entre els gèneres i els territoris que, aparentment, poden paréixer completament diferents.



La ràdio com a lloc d'investigació

Si en el cas anterior parlàvem sobre escodrinyar en el passat, descobrir els avantpassats de cada estil musical, ara és el torn d'analitzar un altre mitjà en què les descobertes musicals mesclen la seua temporalitat: la ràdio. Ací podrem trobar tant relíquies del passat com els últims llançaments seleccionats per melòmans i productors. Qualsevol plataforma és vàlida. Potser el més important és adquirir l'hàbit. Si escoltem la ràdio quan tenim un moment de descans, o de fons, mentres treballem o estudiem, potser apareix una nova cançó que ens agrada.

Per a descobrir el nom d'una cançó en el moment d'escoltar-la, podem usar l'aplicació de mòbil **Shazam**, encara que generalment podrem accedir després al *tracklist* o la llista de cançons del programa en el qual hem escoltat la cançó que volem localitzar.

A continuació es detallen alguns enllaços i recursos interessants que s'han utilitzat per a desenvolupar l'activitat d'arqueologia musical:

- **DISCOGS**
  Base de dades musical i mercat de vinils. Conté un catàleg immens, ordenat per dècades, països i gèneres. S'hi poden trobar rareses i és perfecta per a dur a terme treballs de busca d'estils més antics.

- **YOUTUBE**
  Plataforma d'escolta. És perfecta per a tindre accés a vinils antics i referències noves.

- **SPOTIFY**
  Plataforma d'escolta. Es tracta d'un gran catàleg musical amb llistes molt variades i novetats.

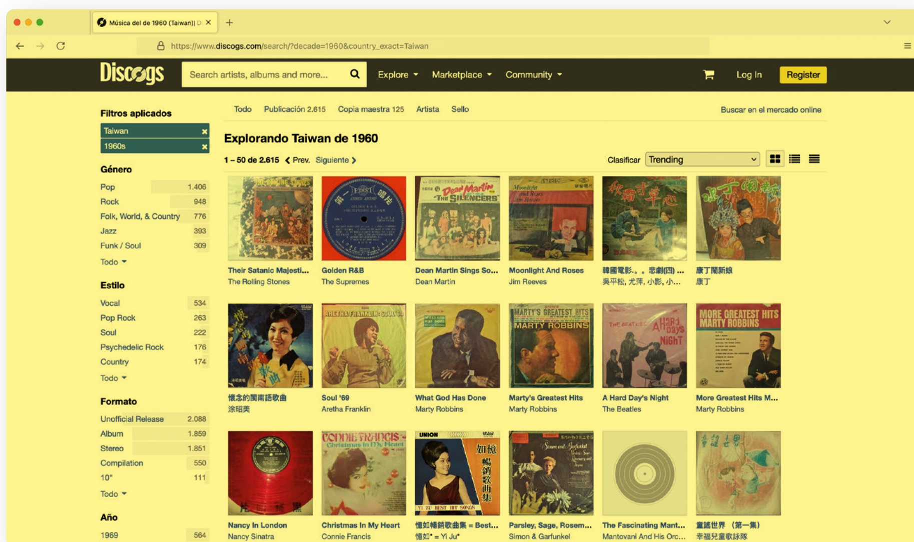
- **MIXESDB**
  Llistes de cançons de sessions de DJs.

- **MIXCLOUD**
  Plataforma d'escolta de sessions.

- **SOUNDCLOUD**
  Plataforma d'escolta de sessions i cançons.

- **BANDCAMP**
  Botiga digital. Conté música variada. Es poden escoltar temes complets, i les etiquetes de gèneres són molt útils.

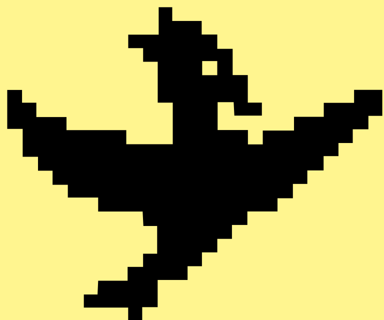
- **NTS RÀDIO**
  Ràdio en línia. És un sistema de busca de gèneres molt bo i eclèctic.



Paisatges sonors en línia

Quan parlem d'un paisatge sonor ens referim a qualsevol so que podem associar a un lloc, un moment o una activitat concreta. En el cas del *mix*, este recurs pot ser molt útil per a situar d'una manera més clara una cançó o un passatge de la sessió. Per exemple, podríem crear el paisatge sonor d'una tempesta, on hi ha diferents sons aïllats que conformen l'horitzó sonor. Estaria format per trons més greus, un poc de vent, pluja suau i algun llamp. Podem regular els diferents elements que conformen la tempesta mitjançant la ferramenta **MyNoise**. Es tracta d'un generador de sons en línia creat per l'enginyer de so Stéphane Pigeon. Esta ferramenta és gratuïta per als primers cinc àudios que es vullga descarregar.





Odisseu i Polifem (detall).
Arnold Böcklin, 1896

BIBLIOTECA

Descàrrega

Com descarregue la música? Són nombroses les ferramentes que podem utilitzar per a aconseguir cançons lliures de drets d'autor i començar a crear la nostra col·lecció. A continuació un llistat de les quatre ferramentes en les quals podrem trobar la matèria primera dels nostres mixes*

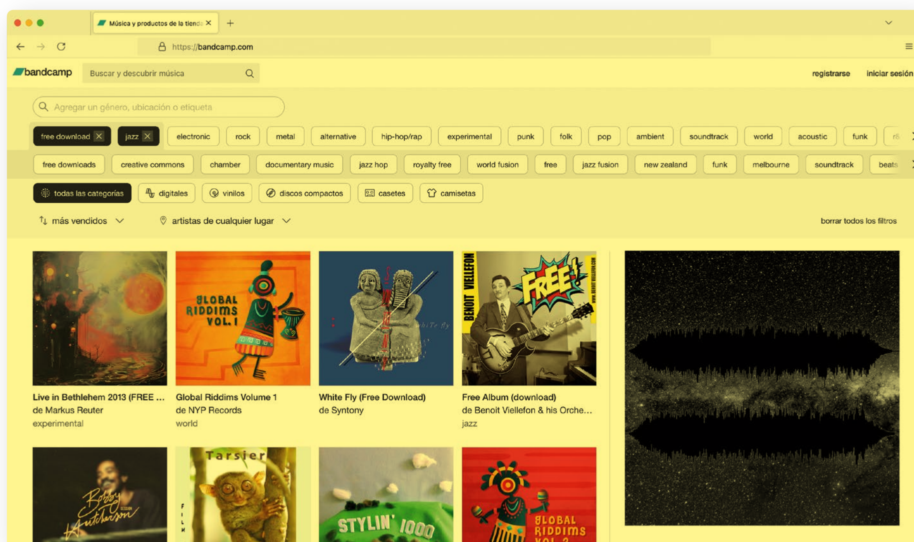
- **BANDCAMP**. Plataforma citada ja en l'apartat d'arqueologia musical. Podem buscar directament aquelles cançons que estiguen etiquetades com a descàrrega gratuïta. (Incloure foto 1)

- **SOUNDCLOUD**. També l'hem citada prèviament i igualment podem fer una cerca d'aquells temes que puguen descarregar-se sense cost.

- **JAMENDO**. Comunitat on els artistes i oients poden compartir i descarregar les seues cançons gratis.

- **SOULSEEK**. Una aplicació que funciona com a xarxa d'intercanvi d'arxius i que va ser creada per a fomentar l'intercanvi de música de domini públic d'artistes independents

(*) No donem suport a l'intercanvi de materials protegits per drets autor que puguen realitzar-se mitjançant l'ús d'estes plataformes.



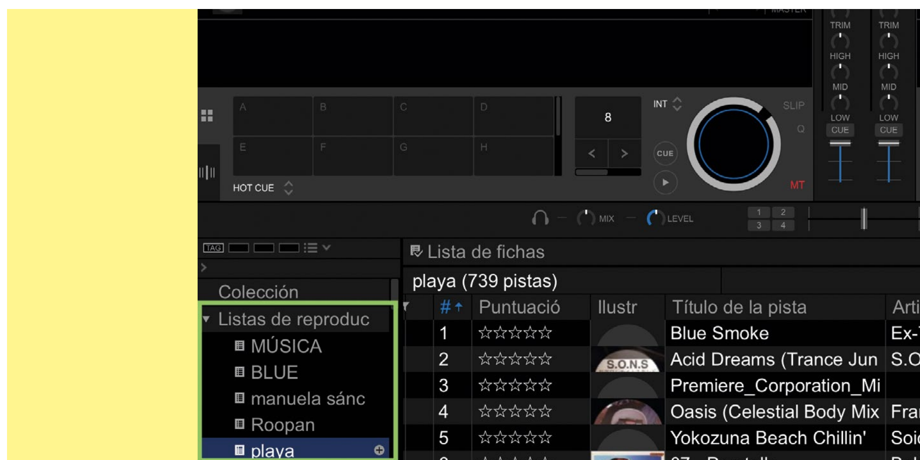
QUIN FORMAT UTILITZE?

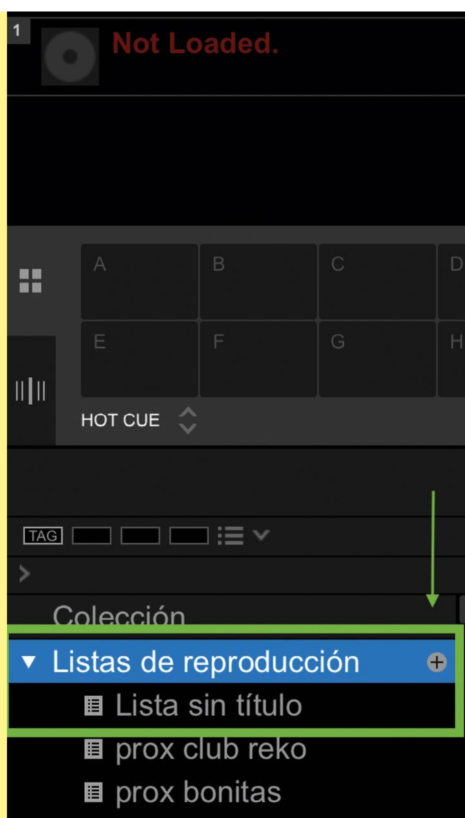
Els arxius d'àudio poden ser de diversos tipus (WAV, FLAC, AIFF, ALAC, MP3...). El més conegut de tots ells és el.mp3, un format de compressió que gràcies al seu algorisme ens permet reduir l'espai que ocupen els nostres àudios en el disc dur. Per aquest motiu es recomana per a l'activitat els arxius en format.mp3 amb una freqüència de mostreig a 320kbps. Freqüències de mostreig com 128 o 192 no són recomanables per la pèrdua de qualitat en el so (Si quan descarregues l'arxiu no tens opció a seleccionar la freqüència de mostreig, confia en la teua oïda: Et sona bé? Si dubtes responent esta pregunta, probablement l'arxiu no té la qualitat suficient per a reproduir totes les freqüències que componen l'àudio. Intenta localitzar una altra versió o canviar per una altra cançó).

La col·lecció de Rekordbox i les metadades

Quan hàgem descarregat totes les nostres cançons, ordenarem els arxius en una col·lecció de Rekordbox. És molt important tindre en compte que Rekordbox no crea cap còpia dels arxius. El programa busca la ruta a on hem guardat la cançó, per la qual cosa, una vegada hem inclòs l'arxiu en la nostra col·lecció de Rekordbox, no podem canviar-lo d'ubicació, ja que, si ho fem, el programa no podrà trobar-lo. Per eixe motiu, és recomanable **crear una carpeta amb el nom "Música" en l'ordinador que s'utilitzarà per a dur a terme l'activitat** i assegurar-nos que siga la carpeta a on guardem totes les cançons que descarreguem. D'esta manera podem buidar la carpeta de descàrregues a mesura que traslladem la nostra música a la carpeta que hem establit com a principal.

Una vegada hàgem inclòs algunes cançons en la carpeta Música, podem afegir-la a Rekordbox com a llista de reproducció. Per a fer-ho, simplement hem de seleccionar la carpeta i arrossegar-la a la part esquerra del programa, en l'apartat per a les llistes de reproducció. El programa crearà automàticament una llista de reproducció que tindrà el mateix títol que li hem donat a la carpeta, i hi podrem començar a ordenar les nostres cançons.





Si ordenem la música per llistes de reproducció, ens serà molt útil després per a separar les distintes sessions i els treballs que realitzem amb els alumnes. **D'esta manera, cada alumne podrà crear la seua llista de reproducció per a, més tard, crear-ne una altra que tinga el títol de la temàtica que s'ha triat per a la sessió.** D'esta manera podrem crear tantes llistes de reproducció com siguen necessàries sense haver de duplicar els arxius. De seguida que les cançons apareguen en la col·lecció de Rekordbox les podrem incloure en qualsevol de les llistes de reproducció que vullguem. Per a crear una llista nova cal fer clic en l'apartat de les llistes de reproducció perquè aparega el símbol "+". Farem clic damunt d'este símbol perquè el programa puga crear una nova llista de reproducció. Per a canviar el nom de la llista de reproducció, simplement hem de fer clic damunt de la llista nova i escriure el títol que volem que tinga.

Una vegada hem creat les nostres llistes, també podem etiquetar les cançons de la manera en què ho considerem convenient. Les categories principals estan conformades per les metadades següents:

- **Títol:** Ha de ser clar i no ha de contindre informació que ens dificulte localitzar-la més tard. Ací podem indicar si es tracta d'alguna classe de *remix* o si és la cançó original.

- **Artista:** No hem de confondre-ho amb el nom de l'àlbum o de l'artista de la versió *remix*.

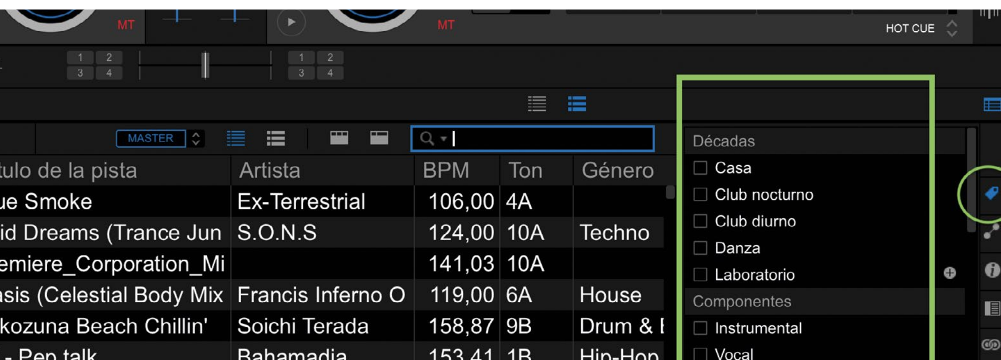
- **Qualificació (o *Rating*):** És la categoria que utilitzarem per a indicar la intensitat de cada cançó, amb un rang de l'1 al 5. Tornarem a parlar d'esta categoria quan treballem la narrativitat de la sessió.

- **BPM:** És l'indicador de la velocitat de la cançó. El genera de manera automàtica el programa.

- **To:** Indica la tonalitat de la cançó. El genera de manera automàtica el programa.

- **Gènere:** És l'estil de la cançó. Es recomana escriure el gènere al qual considerem que pertany la cançó i, en cas que no el coneguem, podem buscar-lo en internet per a especificar-lo.

- **Mytag:** És el llistat d'etiquetes subjectives de Rekordbox. Estes etiquetes són molt útils per a poder crear diferents línies narratives. Per a editar-les hem de fer clic damunt de la icona de l'etiqueta que apareix en la part inferior dreta del programa. Es desplegaran unes llestes amb apartats que es poden modificar i que podem editar d'acord amb la nostra temàtica. Una vegada els hem editat, podem assignar diferents etiquetes a cada una de les cançons.



NARRATIVA

Després d'establir la temàtica i de descarregar les cançons començarem a desenvolupar la narrativa de la sessió. Explicat d'una manera molt simple, podríem dir que la narrativa fa referència al recurs estilístic que utilitzarem per a decidir en quin orde reproduirem les cançons. És a dir, serà **el tractament que li donarem al contingut de la nostra història: la juxtaposició que farem de les diferents cançons i sons que utilitzarem en la nostra sessió**. De la mateixa manera que, a l'hora d'editar una pel·lícula o un documental, la tècnica estilística que es fa servir en l'edició crea un missatge concret, amb la narrativa de les sessions dels DJs passa una cosa pareguda. La cançó que posarem abans o després d'una altra canviarà completament la intenció de la sessió. És per això que, per a dur a terme l'activitat, recomanem que abans es trie un tractament concret per a la narració de la sessió. A continuació explicarem diferents tipus de narratives segons el criteri que utilitzem.

Narrativa d'intensitat

Esta narrativa es regirà únicament per la intensitat (el *rating*) que li hem assignat a cada cançó. Com ja hem comentat en l'apartat "Biblioteca" sobre les metadades, podem indicar la intensitat de la cançó per mitjà de l'etiquetatge segons el nombre d'estreles, que van d'1 a 5. L'1 serà la intensitat més suau i el 5, la més forta. D'esta manera, **classificarem totes les cançons segons el tipus d'intensitat que tenen**.

Quan hem completat esta tasca, el següent pas serà dissenyar un esquema que ens ajude a vore com podem fer que eixa intensitat progresse. No sempre hem d'anar de més intensitat a menys. El fil narratiu de la intensitat adoptarà la forma que considerem que casa més amb la temàtica que hem triat o el que volem destacar de la temàtica.

LA NARRATIVA - OPCIÓ 1

1. Primer etiquetarem les cançons a través de la metadada ràting de l'1 al 5, segons la intensitat que considerem que té en relació amb les altres.*

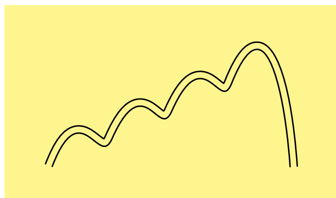
cluding the track selected.

Rating	Artwork	Track Title	Artist	Album	Genre
★★★☆☆		Hai Rama	AR Rahman	Rangeela	Bollywo
★★★★★	TAMIL CLUB	A.R. Rahman - Ha	WAJANG / Big Br	Siu Mata - Tamil C	Bolliwoo
★★★★☆		That Track (Rewir	Roza Terenzi	Modern Bliss	House
★★★★☆		Save Your Sympat	G-HADD	JJ OS COMBAT V	Ghetto H

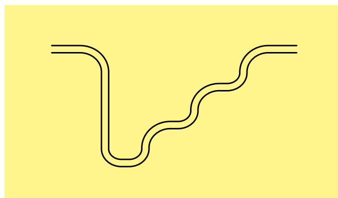
* TRUC: Identifica la teua cançó més suau i la més forta perquè tingues la intensitat 1 i 5 definida. Així et resultarà més fàcil etiquetar-ne la resta.

2. Quan ja hages identificat la intensitat de les teues cançons, dibuixa l'esquema d'intensitat que t'ajude a donar-li una estructura a la sessió tenint en compte les intensitats que tens en la teua llista de reproducció. Ací tens alguns exemples però pots fer el teu propi:

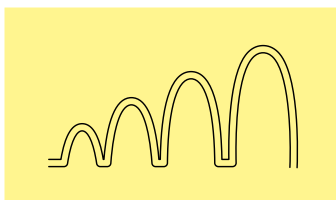
EXEMPLE 1



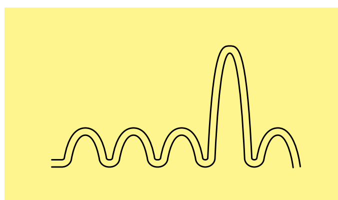
EXEMPLE 2



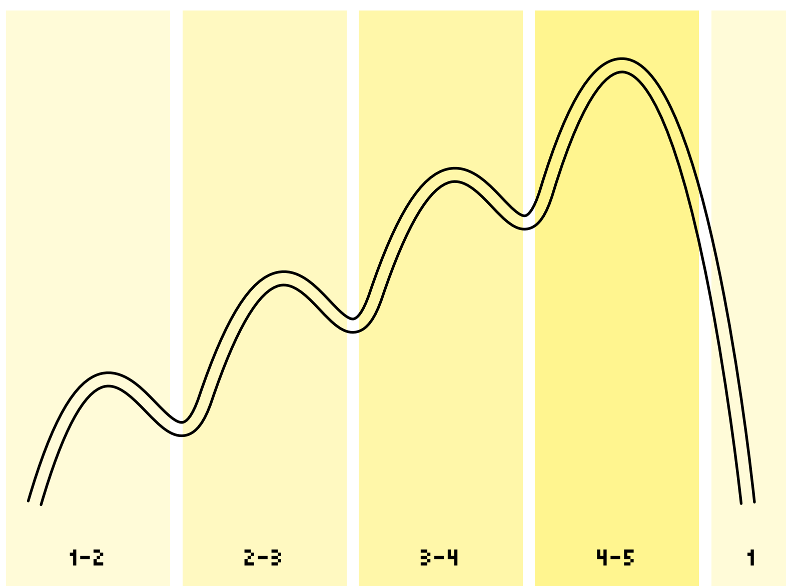
EXEMPLE 3



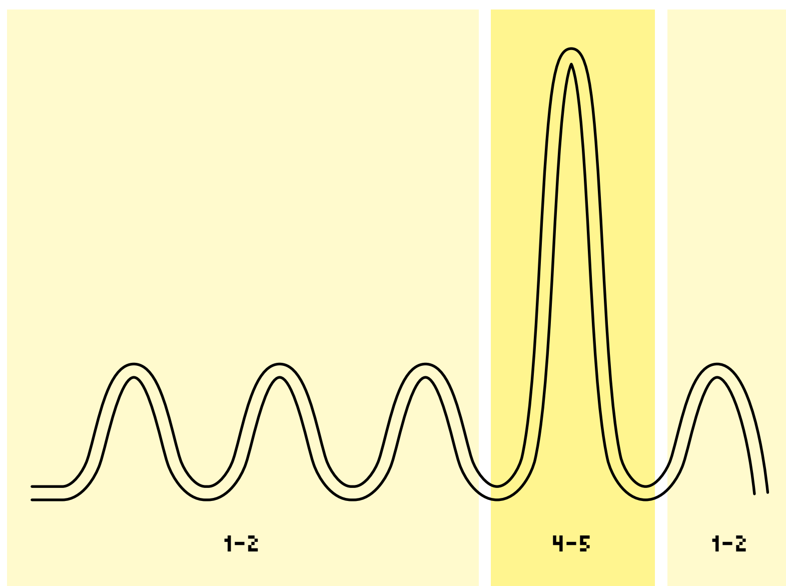
EXEMPLE 4



EXEMPLE 1

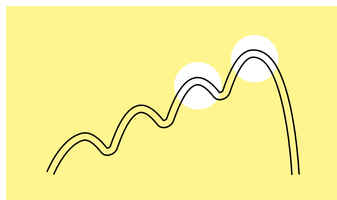


EXEMPLE 4

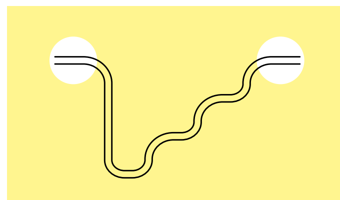


3. Decidix quines cançons seran els climax de la teua sessió, els punts forts. En pots tindre diversos o només un segons la temàtica de la teua sessió i l'estructura que hages decidit. Després, selecciona la resta de cançons i comença a elaborar l'orde en què aniran les cançons.

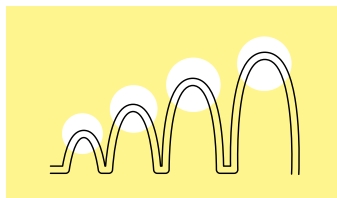
EXEMPLE 1



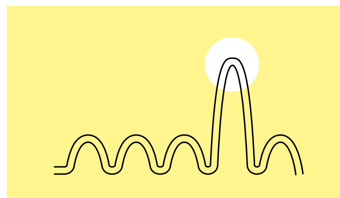
EXEMPLE 2



EXEMPLE 3



EXEMPLE 4



Narrativa d'etiquetes

Este tipus de narrativa es treballa des de la metadada *mytag* a què hem fet referència en l'apartat "Biblioteca". En primer lloc, hem de tornar a la llista de paraules clau que vam elaborar en el mapa de la temàtica. Segons els subtemes principals que hi haja en comú entre les paraules clau, començarem a editar els apartats de *mytag*, tenint en compte el contingut de la nostra sessió. Per exemple, una sessió que tinga com a temàtica principal les plantes podrà treballar diverses línies de conceptes. Podem crear una categoria de *mytag* que dividisca les cançons segons l'estació de l'any i una altra que ho faça d'acord amb les espècies que hi haja prop del centre educatiu en el qual es duga a terme l'activitat. D'esta manera, establirem dos línies d'etiquetatge que podrem combinar més tard en la sessió, la qual evolucionarà d'acord amb les estacions de l'any i presentarà les plantes més representatives de cada estació. Encara que totes les narratives impliquen un treball d'anàlisi i ordenació subjectiu, en este cas el progrés de la sessió estarà més obert i dependrà de les metàfores i paraules clau que hem triat per a donar un tractament concret a la temàtica.

A continuació es detallen alguns exemples i passos que s'han de seguir.

LA NARRATIVA – OPCIÓ 2

1. Primer pensarem en les etiquetes, paraules amb les quals volem classificar les cançons. Cada temàtica tindrà les seues pròpies paraules. Alguns exemples:

PLANTES

- Etiquetes d'estacions (tardor, hivern, primavera, estiu)
- Etiquetes d'espècies pròximes (taronger, jara, olivera…)

FESTA POPULAR

- Etiquetes de dècades (50, 60, 70, 80, 90, 20)
- Etiquetes de zones geogràfiques (continents, països…)

FLAMENCO

- Etiquetes de dècades (50, 60, 70, 80, 90, 20)
- Etiquetes de palos (seguidillas, tangos, rumba…)

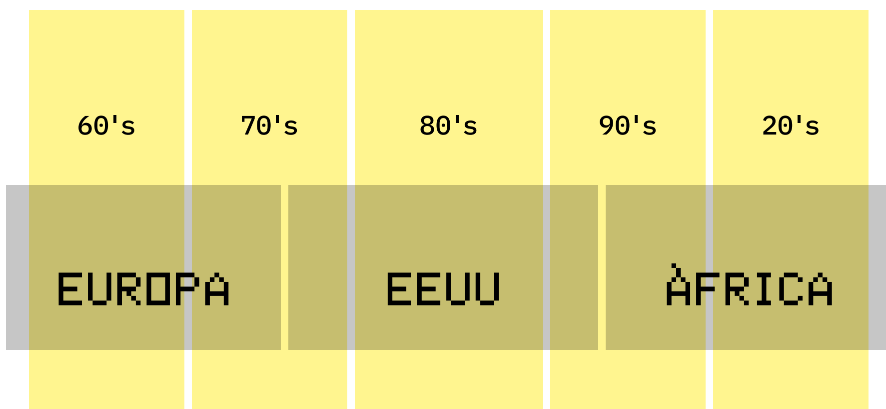
***RECOMANACIÓ**: Intenta establir dos línies de treball, per exemple una progressió temporal alhora que canvies de zona geogràfica. Es tracta que creem un itinerari, una ruta musical.

2. Després, afig eixes etiquetes en l'apartat "mytag" de rekordbox. Situat en la part dreta del programa. Canvia el nom de les etiquetes que apareguen perquè pugues posar les teues.



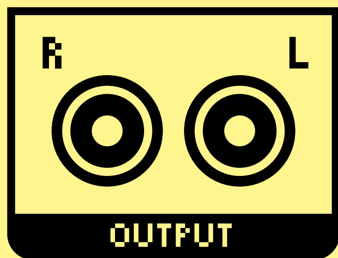
1. Dibuixa el teu esquema narratiu de sessió tenint en compte les categories que has definit. Pots superposar diverses categories si has establit dos línies de treball. Sobre la base del teu esquema narratiu comença a filtrar les cançons que creus que poden harmonitzar-se millor.

EXEMPLE 1



Narratives combinades

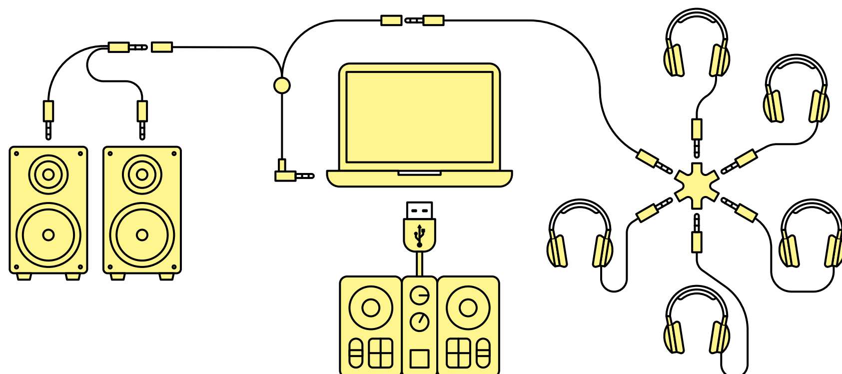
En esta classe de narrativa es poden combinar les etiquetes juntament amb la intensitat de les cançons. Com a exemple podem utilitzar el cas plantejat en l'última gràfica, en el qual, a banda de presentar l'evolució progressiva d'un gènere concret al llarg dels anys i a partir de procedències diferents, se li pot afegir el paràmetre de la intensitat perquè la sessió represente diferents territoris i períodes, alhora que genera una progressió d'acord amb la intensitat de les cançons.



Circe oferint la copa a Odisseu (detall).
John William Waterhouse, 1891

Com es cablegen els equips

ESQUEMA DE CONEXIONES



Abans d'encendre cap dispositiu, hem de connectar tots els equips com s'observa en l'esquema de connexions. Una vegada connectats tots els materials, ja podem encendre l'ordinador i obrir el programa de DJ de **Rekordbox**.

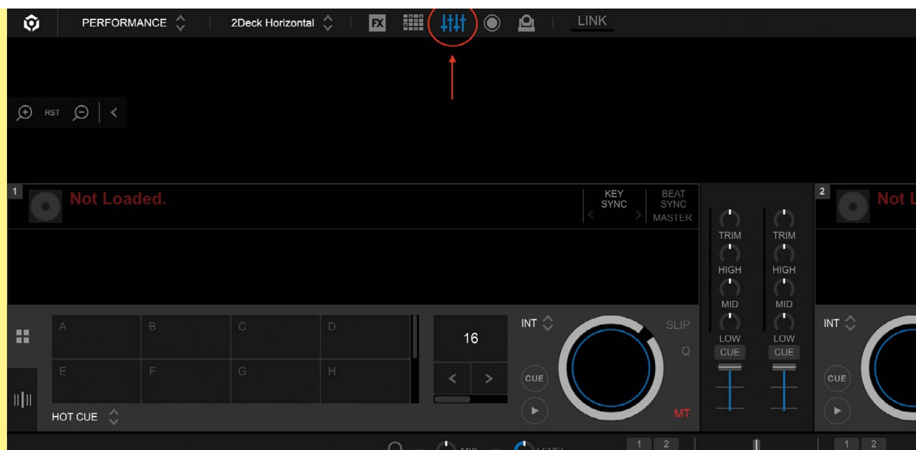
Configuració de Rekordbox

Si tenim el controlador connectat, hauria d'aparéixer en la pantalla una cosa similar al que es pot observar en la imatge següent. Cal tindre en compte que les versions més noves poden incloure alguns canvis en la interfície.

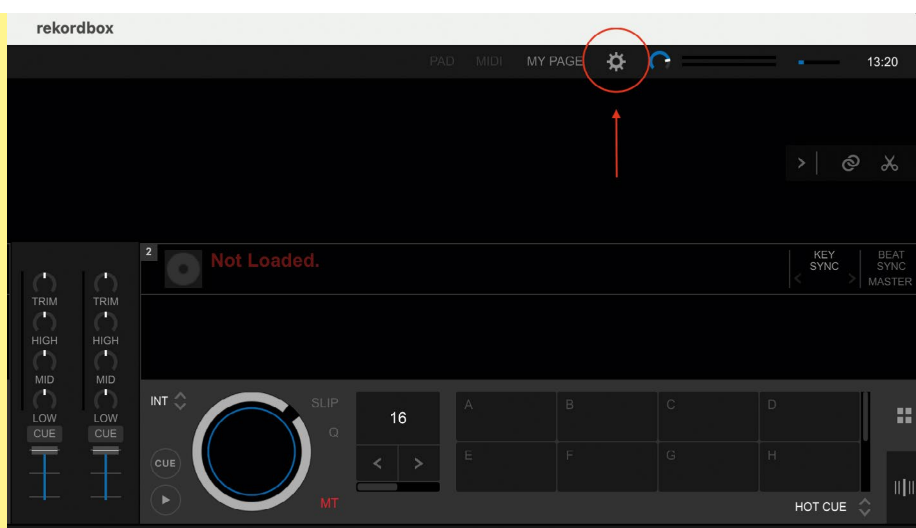


Per a poder utilitzar millor el programa, configurarem les opcions següents:

- Farem que mostre la taula de mescles en la part superior esquerra, si polsem damunt del símbol que s'encercla en la imatge.



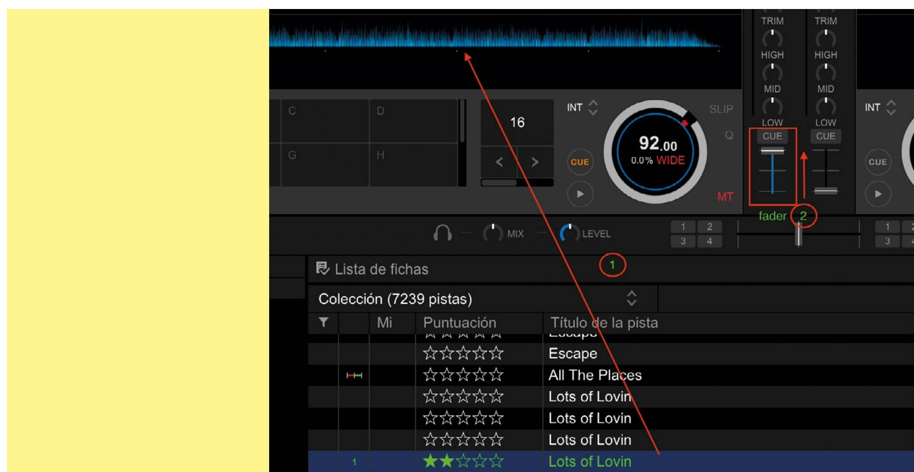
- Augmentarem la grandària del text (per defecte apareix amb una mida molt xicoteta). Per a configurar-ho, hem d'accedir a les preferències amb la icona de la roda dentada que trobarem en la part dreta superior del programa.



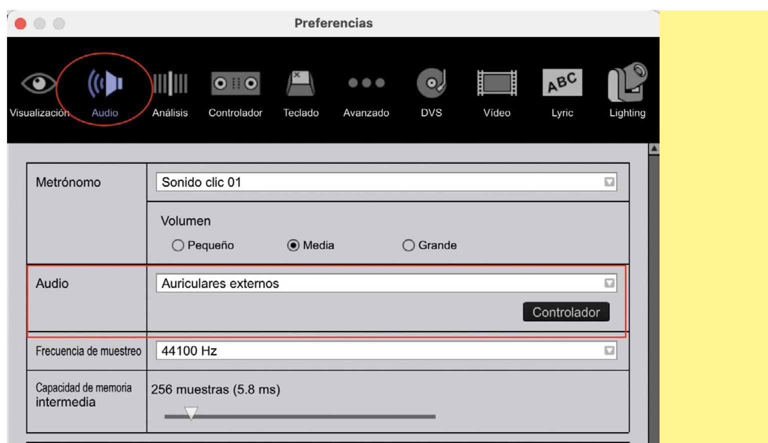
- Una vegada hem accedit a la configuració, ens dirigirem a l'apartat de visualització i, en l'apartat "Examinar", canviarem la grandària del text d'acord amb les nostres preferències.



- Finalment, comprovarem que l'àudio funciona correctament. Per a fer-ho, triarem qualsevol arxiu d'àudio que hi haja en la col·lecció, en la part inferior, i l'arrossegarem a un dels reproductors. Pujarem el *fader* de la taula de mescles i comprovarem si sona. Si ho fa, significa que la configuració d'àudio és correcta.



- En cas que no s'escolte l'àudio, hem de comprovar, en l'apartat d'àudio dins de les preferències, si apareix marcada únicament l'opció *speakers* (altaveus) en el desplegable o si podem activar l'opció dels auriculars (*headphones*). En el cas que tinguem l'opció per a auriculars disponible, l'activarem i comprovarem de nou si sona. Hauria de funcionar correctament.



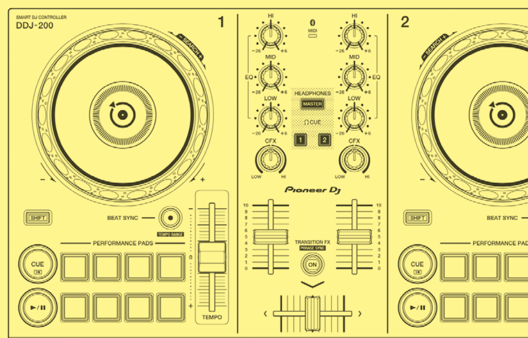
- Encara no s'escolta res! En eixe cas verificarem que tots els controls del controlador que apareixen dins del requadro estan en la posició neutra, tal com es pot observar en la imatge que hi ha a continuació. D'esta manera ens assegurarem que no hem silenciat el reproductor amb cap control.

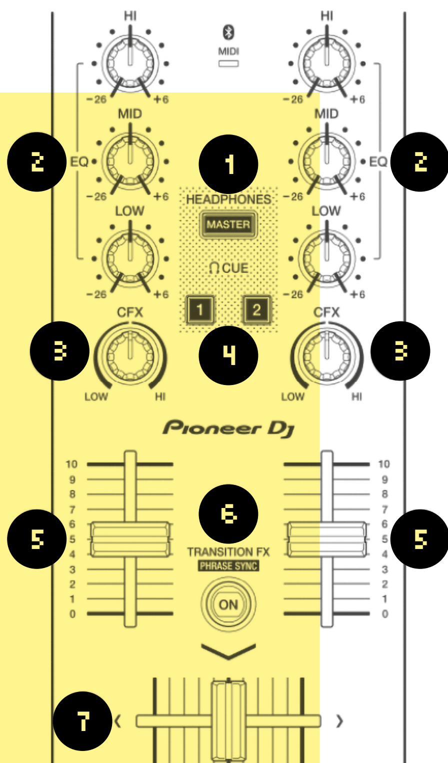


Els controls

Encara que per a este cas pràctic utilitzarem el controlador **Pioneer DDJ 200** com a referència, es poden utilitzar altres controladors d'altres fabricants. Les funcions solen ser similars i les posicions, quasi idèntiques.

Un controlador sol estar format de dos parts: **la taula de mescles i els reproductors.** A continuació es pot observar un esquema de les dos parts, amb una descripció breu de cada un dels controls:



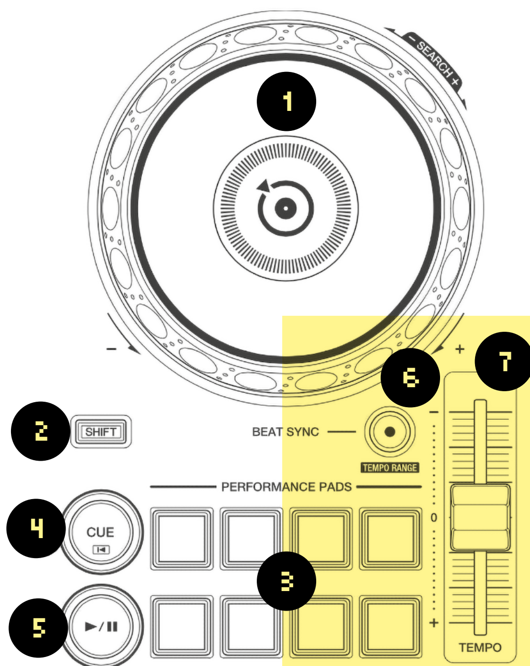


LA TAULA DE MESCLES

1. **MÀSTER** Per a activar la preescolta del màster en auriculars
2. **EQUALITZACIÓ** Àmplia o reduïx el rang de freqüències del canal seleccionat.
3. **COLOR FX** Activa l'efecte que tinguem preseleccionat en el programa. A l'esquerra, afecta a freqüències greus i a la dreta, agudes.
4. **CUE PREESCOLTA** Per a realitzar la preescolta dels nostres canals. Si polsem SHIFT i toquem el botó al ritme de la cançó, ajustarem la seua BPM al nostre toc. (TAP)
5. **VOLUM** Per a donar pas a les nostres cançons als altaveus.
6. **TRANSICIÓ AUTOMÀTICA** Este botó no funciona en Rekordbox.
7. **CROSSFADER** Per a desplaçar-nos del canal 1 al canal 2 i mesclar els senyals com vulguem.

EL REPRODUCTOR

1. **JOGWHEEL** La part superior actua com un vinil (efecte scratch). La part exterior espenta(+) o retarda(-) la cançó sense afectar el seu tempo. Si polsem SHIFT i toquem la part superior, podem avançar més ràpid sobre la nostra pista.
2. **SHIFT** Si polsem este botó, juntament amb uns altres, accedim a diferents funcions.
3. **PADS** Per a activar hot cues, loops, pad fx i sampler. Les diferents funcions s'activen des del programa. Si polsem SHIFT, juntament amb els pads, eliminarà hot cues.
4. **CUE** Per a activar el punt de referència inicial de la cançó. SHIFT més CUE retorna a la posició inicial de la pista.
5. **REPRODUIR/PAUSA**
6. **BEAT SYNC** Per a activar la sincronització de tempo i quadrícula (grid). Juntament amb SHIFT, canvia el rang de la barra de tempo (+-6, +-10, +-16, WIDE). Si el deixem polsat durant més d'un 1 seg, el reproductor passarà a ser MÀSTER de la mescla.
7. **BARRA DE TEMPO** Per a modificar la velocitat de la cançó (BPM)



ELS PADS

Funcions de pads:

1. **HOTCUES** Es poden marcar fins a 8 HOTCUES en el controlador. Polseu el punt exacte amb la cançó en pausa, o mentre es reproduïx, perquè el hotcue s'emmagatzeme. Per a esborrar-lo, polseu SHIFT mentres seleccioneu el CUE a esborrar.

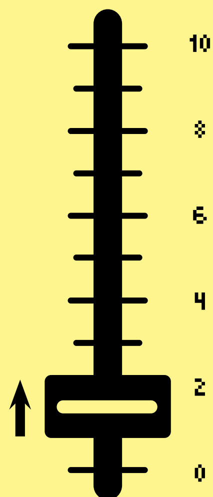
2. **BEAT LOOP** Si activem esta funció en Rekordbox, podrem activar loops. Polseu el punt exacte amb la cançó en pausa o en reproducció perquè el loop s'active. Si volem emmagatzemar el loop, cal que tornem a activar la funció HOT CUE en els pads, i mentres es reproduïx el LOOP, polsem un pad qualsevol perquè s'emmagatzeme. Per a esborrar-lo, polsem SHIFT juntament amb el PAD seleccionat.

1	2	3	4
5	6	7	8

1. Beat Loop 1/4 compàs
2. Beat Loop 1/2 compàs
3. Beat Loop 1 compàs
4. Beat Loop 2 compassos
5. Beat Loop 4 compassos
6. Beat Loop 8 compassos
7. Beat Loop 16 compassos
8. Beat Loop 32 compassos

3. **PAD FX** Per a activar els efectes que tinguem configurats en Rekordbox. S'activaran mentres mantinguem polsat el PAD.

4. **SAMPLER** Per a llançar samplers que tinguem guardats o que el programa tinga pregravat. Per a fer-ho, haurem de carregar els nostres samplers en el banc de Sampler de Rekordbox. Des de Rekordbox, pots descarregar un banc de samplers gratuït.



La deessa Calipso rescata a Ulisses (detall).
Cornelis van Poelenburgh, 1630

Les transicions

Hi ha dos tipus de transicions: **la mescla i el tall.**

En la **mescla,** un dels requisits indispensable serà que les cançons modifiquen la velocitat perquè sonen a l'uníson, com si foren una única cançó. És per això que, en les primeres mescles, no es recomana que les cançons que s'hagen d'unir tinguen velocitats molt distintes. Es pot establir una regla per als alumnes en la qual els indiquem una velocitat màxima, per exemple, que no modifiquen més d'un 10 % la velocitat de les cançons. Però, com sabem quina velocitat té una cançó?

El paràmetre BPM, que ja ha aparegut en l'apartat sobre les metadades, quan parlàvem sobre la biblioteca, és la mesura que ens indica la lentitud o la rapidesa de les nostres cançons. **El rang de velocitat més comú està entre els 60 i els 180 BPM**. Això no vol dir que no es creen cançons que tinguen una velocitat més lenta que 60 bpm o més ràpida que 180 bpm, però la realitat és que són molt menys freqüents. D'esta manera, si reproduïm una cançó que tinga una velocitat de 100 bpm, podríem mesclar-la amb cançons que tinguen, com a mínim, 90 bpm o, com a màxim, 110 bpm. **Estos límits es poden ampliar quan l'alumnat i el professorat ho desitgen, la qual cosa permetrà mescles més creatives, però també es recomana establir un límit a la mescla perquè es puga fer servir l'altre tipus de transició: el tall**.

En el **tall**, la velocitat original de les cançons no s'ha de modificar necessàriament. Podem passar, si així ho volem, de 180 bpm a 120 bpm. Tal com ens indica la paraula, en esta transició farem un tall en la cançó que s'estiga reproduint per a reproduir la següent després.

El que sí que es recomana per a les dos transicions és que les cançons mantinguen una tonalitat **(*key*)** perquè l'harmonia funcione com si fora un pegament. D'esta manera, també ens serà més fàcil filtrar els temes que volem que es reproduïsquen a continuació.

Per a activar els suggeriments de les tonalitats compatibles amb la cançó que s'estiga reproduint, haurem de configurar esta funció tal com apareix en la imatge següent. Una vegada l'opció estiga activada, i sempre que reproduïm una cançó, el programa ens marcarà la tonalitat de les cançons que són compatibles de color verd.

Colección (8033 pistas) MASTER

M	Puntuación	Título de la pista	Artista	BPM	Tonalida
	☆☆☆☆☆	Come Back (Bonus Beats)	DC Deepressed	122,95	11A
	☆☆☆☆☆	Come Back (Bonus Beats)	DC Deepressed	122,96	11A
	★★★★☆	Come Back (Bonus Beats)	DC Deepressed	122,96	11A
	☆☆☆☆☆	Yulunga	Dead Can Dance	115,00	10B
	★★★★★	Halcyon (VIP)	Deapmash	126,00	3B
	★★☆☆☆	Groove Is In The Heart (Best Of Rhy	Deee-Lite	121,41	8A
Club	★★★★☆	Deepak And Khan - Holle Holle (Indi	Deepak and Khan	121,79	8A
	☆☆☆☆☆	Bells	Delroy Edwards	124,00	10B
	☆☆☆☆☆	6 FEET DEEP	DELROY EDWARDS	177,35	2A

Totes les recomanacions que s'han fet quant a la velocitat i la tonalitat són pautes flexibles que es poden modificar si la sessió ho requerix i que mai han de substituir el criteri personal del grup o la narrativa que s'ha triat. Sempre serà preferible posar la cançó que considerem que ha d'anar a continuació, encara que el to no case o la velocitat siga molt diferent. Potser d'esta manera la transició serà més complexa, però anirà en favor de la narrativa de la sessió.

A continuació s'especifiquen els passos que s'han de seguir per a poder dur a terme una mescla o un tall:

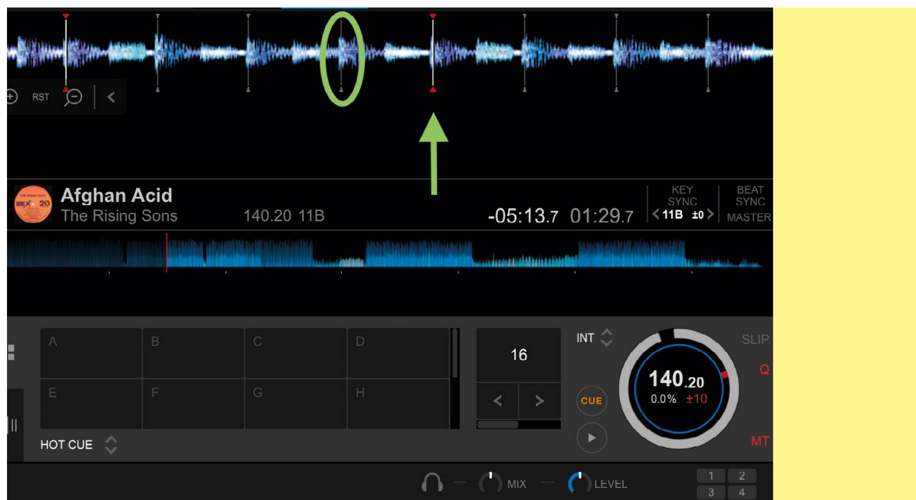
COM UNIR DOS CANÇOES (A Y B)

MESCLA	TALL
Reproduïm cançó A	Reproduïm la cançó A
Triem la cançó B	Triem la cançó B
Marquem CUE en cançó B	Marquem CUE en la cançó B
Ajustem el tempo de la cançó B al de la cançó A	Llancem la cançó B en un punt determinat d'A
Comprovem la mescla en els auriculars	Abaixem el volum de cançó A ràpidament o esperem que acabe
Llancem la cançó B en un punt determinat d'A	
Abaixem volum de la cançó A progressivament	

Estructura musical

I com decidim en quin punt ha de començar la mescla o hem de tallar una cançó? **L'estructura musical és l'encarregada de facilitar-nos esta decisió.**

La unitat mínima que considerarem per a entendre millor l'organització de les cançons és el temps. Un temps o *beat* equival a cada una de les ratlles blanques que es poden observar en la visualització de l'ona d'àudio de les cançons. Cada línia, sempre que el programa haja analitzat correctament la cançó, es correspondrà amb un temps, o el que és el mateix, amb un beat. Per tant, si comptàrem les línies que es reproduïxen en un minut, ens donaria com a resultat els *beats* o temps per minut (BPM).



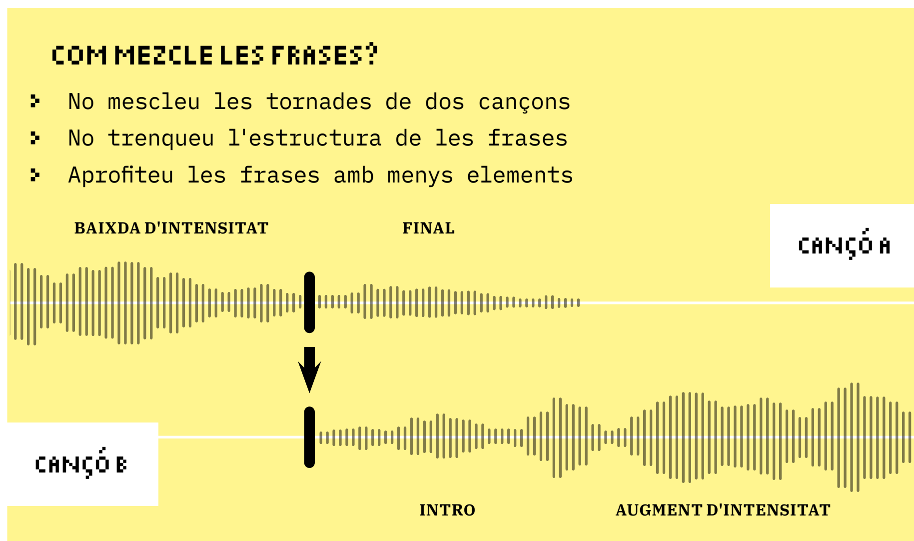
Quan parlem de trobar el punt idoni per a tallar o mesclar una cançó, parlem de trobar els punts de temps que faran que les nostres cançons encaixen com si foren peces de puzle. No serà suficient, per tant, començar la següent cançó en qualsevol temps. Haurem d'afinar l'oïda per a saber quins són els moments idonis: els punts de temps en els quals es produïx un canvi de frase.

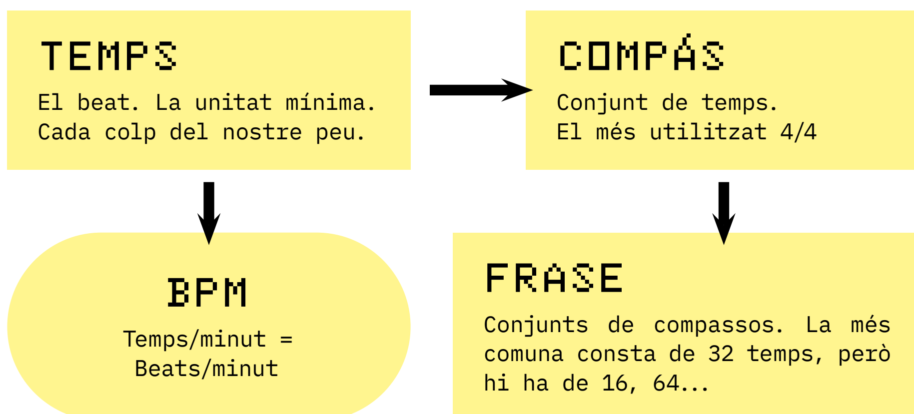
Però, a què correspon una frase? És, simplement, un conjunt de temps. Generalment se sol utilitzar la mesura de 32 temps, o el que seria el mateix, 8 compassos de 4 de temps. Això no vol dir que no hi haja frases amb menys temps o amb més. Sempre que tinguem una estructura de 4/4, la frase podrà variar des dels 4 temps fins als 128 temps, o fins i tot més.

I com identifiquem les frases? Una manera fàcil d'identificar les frases és comptar 8 compassos de 4 de temps des del primer temps de la cançó, és a dir, 32 temps, que sol ser l'estructura més comuna per a una frase. D'esta manera, cada 32 temps hi haurà un canvi de frase.

Són precisament els començaments de frase els que hem d'encaixar entre les cançons. Independentment que realitzem un tall o una mescla, les frases s'han de sincronitzar per a previndre sorpreses a l'hora de fer la nostra transició. Però aleshores, es podrien combinar, per exemple, dos frases amb dos veus que se superposen? Per a poder respondre a esta pregunta abans hauríem d'explicar, almenys, quins tipus de frases solen compondre una cançó. Les frases principals se solen anomenar intro, augment d'intensitat, tornada, descans, vocal, instrumental o final. Esta categorització es presenta com una referència perquè l'alumnat puga identificar millor quina classe de frases intenten combinar, en el cas de la mescla, o tallar, en el cas del tall.

Una de les recomanacions a l'hora d'unir cançons és tindre en compte esta tipologia de les frases. D'esta manera, si baixa la intensitat de la cançó A, podrem combinar-la amb la intro, l'augment de la intensitat o el descans de la cançó B perquè puguem tallar la cançó A abans que torne a pujar la intensitat o que s'acabe. D'esta manera, aconseguim, al mateix temps, que cap cançó perda el seu protagonisme, ja que la cançó A haurà desenvolupat anteriorment el seu clímax principal i la cançó B s'estarà a punt d'iniciar-lo. A continuació podem observar un exemple:





L'estructura musical ens ajuda, principalment, a identificar els canvis, eixos punts i a part que apareixen durant tota la cançó i que ens permetran crear unes transicions més màgiques. Quan una cançó genere un buit, la següent iniciarà el seu viatge, i així successivament.

Esborrany de la sessió

En este apartat elaborarem l'esborrany de la nostra sessió d'acord amb la nostra col·lecció, la narrativa i les tècniques de mescla o de tall que hem definit. El document que hi ha a continuació és un dels recursos que es van compartir amb els centres. Es tracta d'una plantilla d'Excel en la qual es poden observar diferents columnes: Artista, títol, BPM original, BPM modificat, to, intensitat, efectes, comentaris i altres dades que ens poden ajudar a l'hora d'estructurar la sessió.

Com tots els documents editables que s'han facilitat durant l'activitat, l'objectiu és que s'use com a plantilla modificable, per la qual cosa, si cal incloure altres continguts que es consideren importants per a la sessió, es poden editar.

TÍTOL SESSIÓ

IMPORTANT!! Abans d'editar este document crea una còpia (polsa Arxiu / Fer una còpia) perquè altres companys puguen continuar utilitzant-ho.

1. Pots usar este document per a anotar les cançons que compondran la teua dj set. Comença a escriure la teua sessió davall dels exemples.
2. T'ajudarà anotar com seran les transicions entre cançó i cançó (mescla o cort).
3. També pots detallar si usaràs algun efecte en algun HOTCUE o part concreta de la cançó. Si tens varis pots separar-los per números.
4. No oblides indicar l'estil, la intensitat o qualsevol altra dada que hages utilitzat per a donar-li estructura a la narrativa de la sessió
5. Si necessites més files pots afegir-les.

	Artista	Títol	BPM original	BPM modificat	To	Intensitat	HOTCUE Inici	HOTCUE transició	HOTCUE final	Transició	Efectes	Comentaris
Ex. 1	Panjabi MC	Mundian bach to me	98.07		1A	5	(A) 0:00	(B) 01:50	(C) 2:59	Mescla	1. Echo en HOTCUE C 2. Flanger en alguna baixada	Pertanyi al capítol "DUB CONTEMPORANI"
Ex. 2	The Bug	Live & Learn	96.01	98.07	1A	2	(A) 0:00 LOOP 32 temps	(B) 03:19	(B) 03:19	Tall R (Echo)		Pertanyi al capítol "DUB CONTEMPORANI"

(L'esborrany complet en la següent pàgina)

La finalitat d'este esborrany sonor és la d'ajudar a l'hora d'elaborarla llista definitiva de la sessió. Això no vol dir que els DJs sempre tinguem les sessions preparades però, en este cas, com que hem dut a terme un treball d'investigació, seria recomanable assajar les transicions i decidir quines cançons s'hauran de juxtaposar i el motiu pel qual hem decidit juxtaposar-les d'eixa manera. Com es faria en el muntatge d'una banda sonora, la sessió ha de justificar-se amb la temàtica que hàgem triat, i l'esborrany sonor ens ajuda a definir millor el tractament musical que aportarem a la temàtica.

	Artista	Títol	BPM original	BPM modificat	To	Intensitat	HOTCUE Inici	HOTCUE transició	HOTCUE final	Transició	Efectes	Comentaris
Ex. 1	Panjabi MC	Mundian bach to me	98.07		1A	5	(A) 0:00	(B) 01:50	(C) 2:59	Mescla	1. Echo en HOTCUE C 2. Flanger en alguna baixada	Pertanyi al capítol "DUB CONTEMPORANI"
Ex. 2	The Bug	Live & Learn	96.01	98.07	1A	2	(A) 0:00 LOOP 32 temps	(B) 03:19	(B) 03:19	Tall R (Echo)		Pertanyi al capítol "DUB CONTEMPORANI"
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Proves

Després de crear les sessions en línia, i d'explicar durant el procés de creació tots els continguts que s'han detallat en esta guia, els equips docents i els alumnes de cada centre van dedicar dos mesos a finalitzar el projecte i a fer proves. Este temps es va aprofitar principalment perquè els grups es familiaritzaren amb els equips tècnics i la teoria per al DJ, ja que la resta d'apartats que s'especifiquen en esta guia es van explicar setmanalment perquè cada centre poguera realitzar l'activitat amb els seus equips de treball i plantejar les preguntes que sorgiren durant el procés.

A banda de l'acompanyament que es va efectuar durant totes les sessions grupals, es va dur a terme un seguiment de tots els centres per mitjà d'una tutoria individual en línia per a resoldre els possibles dubtes i dificultats tècniques que pogueren sorgir en estos dos mesos de proves.

Mix final

En el pati de l'institut, en la sala d'actes, en l'aula audiovisual o en la biblioteca. Qualsevol lloc pot ser un escenari perfecte per a organitzar una festa. Els únics requisits que cal tindre en compte per a celebrar el *mix* final, en el qual els grups de treball podran compartir les seues sessions d'investigació amb altres alumnes del centre, són disposar una pantalla de projecció o un monitor, un equip de so i les preses de corrent que siguen necessàries.

Per a la primera edició d'ODISEAMIX, es va recomanar que l'activitat no se centrara únicament en el treball d'investigació, calia transformar-ho en una festa, per la qual cosa es va demanar als equips de treball que, a més, prepararen una llista amb els seus temes preferits. Tots els *mix* finals presentaven en primer lloc el mapa de la temàtica perquè el públic poguera situar millor les cançons que s'havien triat per a la sessió i quina era la narrativa. Després, es reproduïa el *mix* d'investigació sense talls. Quan acabava el *mix* de treball, començaven a mesclar les seues cançons. Al final de tots els ODISEAMIX que vam celebrar retiràvem les cadires o apagàvem els llums. D'esta manera, una investigació concloïa en un ball. El més complicat va ser haver de parar la música per a seguir amb la resta de les classes.

SOBRE LA CREADORA

ANA RAMÍREZ

És comunicadora audiovisual, organitzadora de tallers i creadora d'històries sonores com a DJ amb el nom de **Jade Tansa**. És fundadora de **LIE Radio**, juntament amb **Esteban Bove**. Ha actuat en espais com el **Centre Andalús d'Art Contemporani** de Sevilla, el **Centre de Creació Contemporània d'Andalusia**, **Radio 3** i **Radio Dublab** de Barcelona. També ha participat en la creació d'espais sonors d'obres d'arts escèniques incloses en el projecte **"Ágora"**, de la **Junta d'Andalusia**, i el **Festival d'Arts Escèniques de Sevilla.**

Actualment el seu treball continua enfocant-lo a la creació de narratives per mitjà de la música i en el projecte **"RUIDO!"**, una escola de DJ itinerant que ha creat amb els objectius de facilitar l'accés a l'aprenentatge d'esta tècnica i d'ampliar els contextos als quals se sol associar la figura del DJ.

CUE




GENERALITAT VALENCIANA

CONSORCI DE MUSEUS DE LA COMUNITAT VALENCIANA

CCCC

Permea

PLANEA
RED DE ARTE Y ESCUELA — REDPLANEA.ORG


UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

RUIDO!

ZEMS98

Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional